

**MANDO DE DIRECCIÓN/STICK ANALÓGICO IZQUIERDO****Vista normal:** Moverse**Vista en primera persona:** Mirar alrededor (cuando haces clic en el stick analógico izquierdo)**STICK ANALÓGICO DERECHO****Vista angular:** Cambiar la dirección de la cámara**BOTÓN BACK**

Activar modo Codec

BOTÓN START**Tanker Chapter** (capítulo del petrolero):

Pausa

Big Shell Chapter (capítulo de Big Shell):

Pausa/Mostrar mapa.

BOTÓN Y: Botón de fijación de objetivos
Fija como objetivo a un soldado enemigo
(cuando tienes equipada una arma)

* No todas las armas pueden fijar objetivos.

DISPARADOR IZQUIERDO**Vista normal:** Seleccionar o equipar objetos
Vista angular o en primera persona:
Asomarse**STICK ANALÓGICO IZQUIERDO (CUANDO HACES CLIC)**

Botón de vista en primera persona

Activar o desactivar la vista en primera persona/Ampliar y reducir la imagen durante las secuencias cinematográficas

DISPARADOR DERECHO**Vista normal:** Seleccionar o equipar armas**Vista angular o en primera persona:**
Asomarse**BOTÓN X:** Botón de armas

Usar arma

Lanzar/Estrangular (cuando no hay armas equipadas)

BOTÓN A: Botón de gatear/Botón de confirmación/Botón de introducción
Cambia entre las posiciones de agachado, gateando y de pie.**BOTÓN Y:** Botón de acción

Girar manijas/Subirse a plataformas/Colgarse de barandillas, etc.

BOTÓN B: Botón Puñetazo/Botón Cancelar

Puñetazo

Golpear con nudillos (cuando te arrimas a una pared)

NOTA: Los controles se pueden cambiar en la pantalla "Options (opciones)" (consulta la página 34).

XBOX

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID[®] 2

SUBSTANCE

KONAMI

Información sobre los ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen las imágenes o las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso aquellas personas que no tienen un historial de este tipo de ataques o epilepsia pueden ser propensas a estos «ataques epilépticos fotosensibles» cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques tienen varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la conciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que conduzcan a una lesión propiciada por una caída o un golpe con algún objeto cercano.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y adolescentes tienen más posibilidades de sufrir estos ataques que los adultos.

Para reducir el riesgo de ataques epilépticos fotosensibles es aconsejable sentarse a una distancia considerable de la pantalla del televisor, utilizar una pantalla más pequeña, jugar en una habitación bien iluminada y no jugar cuando se está somnoliento o cansado.

Si usted o algún familiar suyo posee un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Información adicional importante sobre la salud y seguridad

El manual de instrucciones de la Xbox contiene información importante sobre la salud y seguridad que debería leer y asimilar antes de utilizar este software.

Evite daños en su televisor

No utilice este software en determinados televisores. Algunos aparatos, sobre todo los de proyección frontal o posterior, pueden sufrir daños si se utilizan para videojuegos, incluidos los juegos de la Xbox. Las imágenes estáticas presentadas durante el desarrollo normal del juego pueden «quemar» la pantalla, lo que origina una sombra permanente de este tipo de imágenes, incluso cuando no se está jugando. Se pueden producir daños similares debido a las imágenes estáticas que se crean al poner el videojuego en pausa. Consulte el manual de usuario del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos con total garantía y seguridad. Si no encuentra esta información en el manual, póngase en contacto con el distribuidor o el fabricante del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos de forma segura en el aparato.

Queda totalmente prohibida la copia, ingeniería inversa, transmisión, reproducción pública, alquiler, partida a cambio de dinero o incumplimiento de la protección de copia sin autorización previa.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
 SUBSTANCE

Gracias por adquirir "Metal Gear Solid®2: SUBSTANCE" de Konami. Para obtener los mejores resultados, te recomendamos que leas este manual antes de jugar. Guarda este manual en un lugar seguro. El contenido de este juego es ficticio. Cualquier parecido a personas, grupos, organizaciones u organismos nacionales del mundo real es tan sólo una coincidencia.

USO DEL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS XBOX™	004	ARMAS Y EQUIPO	029
USO DEL CONTROLADOR XBOX	005	ARMAS	030
ACCIÓN TÁCTICA DE ESPIONAJE	006	OBJETOS	032
METAL GEAR/METAL GEAR SOLID	007	FINAL DEL JUEGO	033
PERSONAJES CONTROLADOS POR EL JUGADOR	008	OPTIONS (OPCIONES)	034
NIVEL DE DIFICULTAD RECOMENDADO	010	SPECIAL (ESPECIAL)	034
PANTALLA DEL JUEGO	010	DOG TAGS (PLACAS DE IDENTIDAD)	035
RADAR	012	CÁMARA DIGITAL	035
MOVIMIENTO DE SOLDADOS ENEMIGOS	014	TÉCNICAS AVANZADAS	036
CONTROLES BÁSICOS: MÓVIMIENTO	016	MANUAL DE INFILTRACIÓN	037
CONTROLES BÁSICOS	017	GUÍA PASO A PASO INICIAL	038
CONTROLES BÁSICOS: BOTÓN DE ACCIÓN	019	PERSONAJES	040
CONTROLES BÁSICOS: COMBATE	020	MISIONES (VISTA GENERAL)	042
CONTROLES ESPECIALES	022	MISIONES (VISTA DETALLADA)	043
CONTROLES ESPECIALES: CUCHILLO	023	ALTERNATIVE MISSIONS (MISIONES ALTERNATIVAS)	044
SUCESOS	024	SNAKE TALES (HISTORIAS DE SNAKE)	045
VISTAS DE LA CÁMARA	026	CLEAR CODES (CÓDIGOS FINALES)	045
NODOS	027	GARANTÍA	046
CODEC	027	ATENCIÓN AL CLIENTE	047

PARTIDA SIGILOSA

INFILTRATE Y EVITA SER DETECTADO

SIGILO

adj. Que se hace a escondidas

s.m. (furtivismo) Ocultación o realización de algo a escondidas.

"Metal Gear Solid®2: Substance" es un juego de acción basado en el espionaje táctico.

El jugador deberá infiltrarse por si solo en unas instalaciones controladas por el enemigo para llevar a cabo una operación encubierta.

Si un soldado enemigo detecta al jugador, llamará a sus camaradas y le atacará. Dado que el jugador no tiene casi posibilidades de sobrevivir en combate cuando le sobrepasan en número, deberá evitar en la medida de lo posible los enfrentamientos innecesarios.

"Metal Gear Solid®2: Substance" se compone del juego original, "Metal Gear Solid®2: Sons of Liberty™", un pack de misiones que contiene nuevas fases jugables y cinco historias adicionales, también jugables, llamadas "Snake Tales" (historias de Snake).

En este manual, "Metal Gear Solid®2: Sons of Liberty™" se denominará en lo sucesivo "Metal Gear Solid®2" o simplemente "el juego original".

LA INSURRECCIÓN DE OUTER HEAVEN

DE "METAL GEAR" (LANZADO EN 1987)

El agente Solid Snake, de FOXHOUND, se infiltra en Outer Heaven, una nación-fortaleza situada en el corazón de Sudáfrica y destruye el Metal Gear, un prototipo de tanque andante con capacidad de realizar ataques nucleares. En el proceso descubre que el líder de Outer Heaven no es otro que Big Boss, el comandante supremo de FOXHOUND, y pone fin a los retorcidos planes de su antiguo camarada.

LOS DISTURBIOS DE ZANZÍBAR

DE "METAL GEAR 2: SOLID SNAKE" (LANZADO EN 1990)

Tras sobrevivir al incidente de Outer Heaven, Big Boss huye a Zanzíbar y establece un régimen militar independiente con la esperanza de crear un mundo de disensión, el único mundo del que puede disfrutar verdaderamente un soldado innato. A petición de FOXHOUND, Solid Snake se infiltra en Zanzíbar y de nuevo destruye el Metal Gear, que había sido trasladado a ese lugar tras la caída de Outer Heaven. Solid Snake se alza con la victoria de nuevo en un combate decisivo con Big Boss y asegura la caída de Zanzíbar.

EL INCIDENTE DE LA ISLA SHADOW MOSES

DE "METAL GEAR SOLID" (LANZADO EN 1998)

En Shadow Moses, una isla lejana situada frente a la costa de Alaska, FOXHOUND dirige un alzamiento militar y se hace con el nuevo Metal Gear REX en el mayor acto terrorista individual de la historia. A petición del gobierno, el coronel Roy Campbell, antiguo comandante en jefe de FOXHOUND, saca a Solid Snake de su retiro y le envía a infiltrarse en la isla Shadow Moses en la que será su última operación encubierta en solitario.

Solid Snake deberá introducirse en el corazón de una fábrica de armas nucleares. En la misión le ayudarán el Dr. Hal Emmerich, alias Otacor, un antiguo investigador de Metal Gear, así como Meryl, la sobrina del coronel Campbell y un equipo compuesto por los mejores especialistas en cada campo, que se comunicarán con Solid Snake a través del Codec. En medio del combate contra los miembros de FOXHOUND, Solid Snake se topa con un ninja ciborg cuya razón de ser es el combate. El misterioso personaje resulta ser Grey Fox, el antiguo camarada de Snake en FOXHOUND, que se pasó al bando enemigo para luchar contra Snake en Zanzíbar. Tras destruir al Metal Gear REX, Solid Snake se enfrenta al dirigente del grupo terrorista, Liquid Snake. Cada uno de los Snakes, Liquid y Solid, lleva los genes del más grandioso soldado del siglo XX, Big Boss. Con la ayuda del ninja ciborg, Solid Snake libra un combate decisivo con Liquid. Tras un agónico combate, Snake consigue derrotar finalmente a Liquid y deja el legado de Shadow Moses tras él.

TANKER CHAPTER (CAPÍTULO DEL PETROLERO)

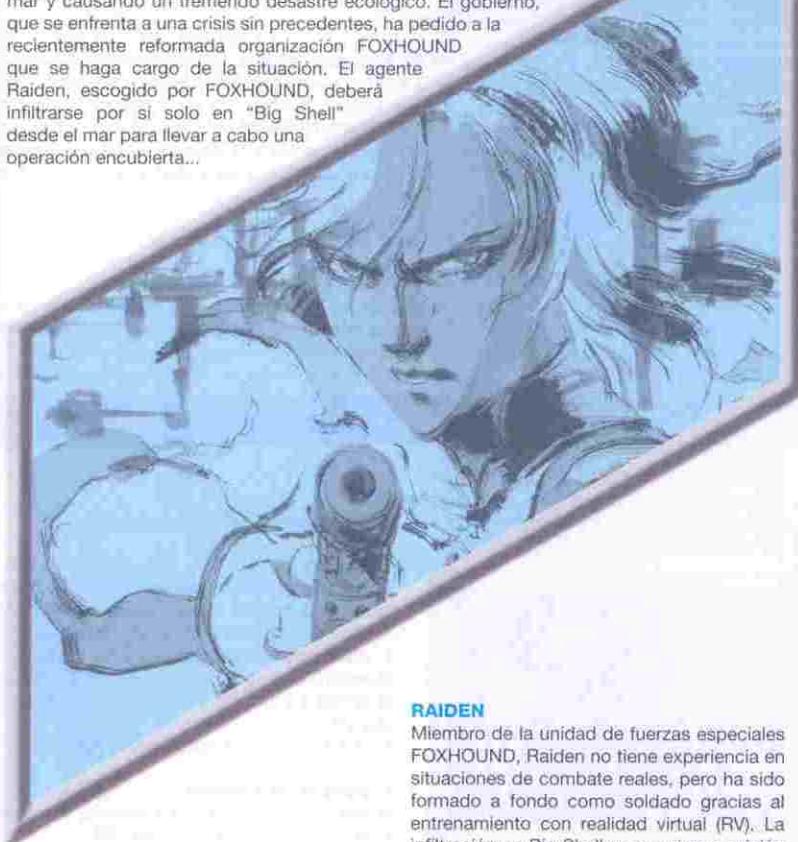
Tras el incidente en la isla Shadow Moses, la tecnología ultrasecreta de Metal Gear empezó a circular en el mercado negro gracias a las maquinaciones de Revolver Ocelot. Como resultado, han aparecido incontables variantes de Metal Gear en todos los rincones del mundo, lo cual ha hecho que sea común ver este arma en los arsenales de las fuerzas armadas de las potencias nucleares. En medio de todo esto, Solid Snake, ahora miembro de "Philanthropy", un grupo anti-Metal Gear, ha sabido que un nuevo prototipo de Metal Gear ha sido desarrollado por los U.S. Marines y está siendo transportado en secreto a un destino desconocido. Para averiguar más datos sobre este prototipo, Snake deberá infiltrarse en el transporte mientras recorre el río Hudson camuflado como un petrolero. Sin embargo, justo cuando Snake está a punto de iniciar su misión, el petrolero es abordado por un misterioso grupo armado.

**SOLID SNAKE**

Es el héroe legendario que ha salvado al mundo tres veces de la amenaza de Metal Gear. Solid Snake es un experto en infiltraciones que siempre realiza sus misiones sin importar a lo que se enfrente. En su día un miembro de FOXHOUND, ahora es un miembro de la ONG "Philanthropy" un grupo anti-Metal Gear.

PLANT CHAPTER (CAPÍTULO DE LA PLANTA)

La "Big Shell" es una gigantesca instalación flotante de limpieza construida frente a la costa de Nueva York. Es todo un símbolo de la conservación del entorno, y ahora ha sido ocupada por un grupo terrorista que se hace llamar "Sons of Liberty". El Presidente, que se encontraba allí en aquel momento haciendo una visita de inspección, ha sido hecho rehén, y el grupo Sons of Liberty ha exigido al gobierno un fuerte rescate a cambio de su liberación. Si no se cumplen sus exigencias, han amenazado con hacer explotar una serie de bombas colocadas alrededor de la Big Shell, liberando enormes cantidades de productos químicos tóxicos en el mar y causando un tremendo desastre ecológico. El gobierno, que se enfrenta a una crisis sin precedentes, ha pedido a la recientemente reformada organización FOXHOUND que se haga cargo de la situación. El agente Raiden, escogido por FOXHOUND, deberá infiltrarse por si solo en "Big Shell" desde el mar para llevar a cabo una operación encubierta...

**RAIDEN**

Miembro de la unidad de fuerzas especiales FOXHOUND, Raiden no tiene experiencia en situaciones de combate reales, pero ha sido formado a fondo como soldado gracias al entrenamiento con realidad virtual (RV). La infiltración en Big Shell es su primera misión real.

Tras seleccionar una NUEVA PARTIDA; aparecerán diferentes niveles de dificultad.



VERY EASY (MUY FÁCIL): Para los principiantes en juegos de acción.

EASY (FÁCIL): Para aquellos que nunca han jugado a "Metal Gear Solid®".

NORMAL: Dificultad normal, para los veteranos de "Metal Gear Solid®".

HARD (DIFÍCIL): Para aquellos que ya han terminado el juego y ahora buscan más desafíos.

EXTREME (EXTREMA): Dificultad extrema. Esta opción está disponible cuando se ha terminado el juego una vez. Para los duros de pelar.

EUROPEAN EXTREME (EXTREMA EUROPEA): El reto definitivo. Esta opción está disponible cuando se ha terminado el juego una vez. Para los que están verdaderamente poseídos.

En las dificultades HARD, EXTREME y EUROPEAN EXTREME hay una opción adicional denominada "GAME OVER IF DISCOVERED" (fin de la partida si te descubren). Si seleccionas esta opción, la partida terminará si el jugador es descubierto por los soldados enemigos o por las cámaras de vigilancia.

• Todos los niveles de dificultad están disponibles después de ver una vez el final del juego.

LOAD GAME (CARGAR PARTIDA)

Selecciona "CARGAR PARTIDA" en el menú de la pantalla del título para que aparezca la pantalla de selección de datos. Elige un archivo de datos para seguir jugando desde el punto de continuación en que fue almacenada la partida.

1. INDICADOR DE VIDA

Si el indicador de vida se agota, la partida termina.

Cuando te quede poca vida, el indicador se pondrá naranja y empezarás a sangrar.



2. RADAR

Muestra la condición del entorno del jugador (consulta la sección Radar, pág. 12).

3. ARMA EQUIPADA

Muestra la arma asignada actualmente al botón de armas (consulta la sección Armas y equipo, pág. 29).

Si no hay nada equipado, esto no aparece.

4. OBJETO EQUIPADO

Muestra el objeto usado actualmente (consulta la sección Armas y equipo, pág. 29).

Si no hay nada equipado, esto no aparece.

COMBATES CON ENEMIGOS JEFE

1. INDICADOR LIFE (VIDA) DEL JEFE

Disminuye cuando el enemigo jefe sufre daños.

2. INDICADOR STUN (ATURDIMENTO) DEL JEFE

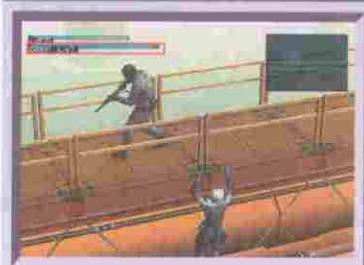
Disminuye cuando el jefe es alcanzado por dardos tranquilizantes y puñetazos.

• Cuando el indicador de vida o el de aturdimiento se agotan, el combate termina.

INDICADOR GRIP (AGARRE)

Aparece mientras estás colgado de algo. Cuando se agota, el personaje se cae.

Al realizar ciertas acciones puedes aumentar el nivel de este indicador, incrementando su valor máximo.



INDICADOR O2 (OXÍGENO)

Muestra la cantidad de oxígeno restante cuando estás sumergido. Cuando se agota, el indicador de vida empieza a agotarse también. Si presionas el botón de acción, reducirás el ritmo al que se agota el indicador de O2.

INDICADOR LIFE (VIDA) DE COMPAÑERO

Aparece cuando el jugador tiene un compañero trabajando con él. Si el indicador de vida del compañero se agota, la partida termina.

NORMAL MODE (MODO NORMAL)**PUNTO CENTRAL:** Personaje del jugador (Snake/Raiden)**CONO VERDE:** El campo de visión del personaje del jugador en la vista de primera persona.**PUNTOS Y CONOS QUE REPRESENTAN LAS UNIDADES ENEMIGAS Y****SU CAMPO DE VISIÓN:** Soldados enemigos/cámaras/cámaras de armas/CYPHER/CYPHER armado**NORMAL:** Azul
DESCONFIADO: Amarillo**CAUTION MODE (modo de precaución) Y**
TRAS DESCUBRIR AL JUGADOR: rojo**BAJO EL AGUA****ZONAS AZULES:** Puntos de respiración.

Indican los puntos en las zonas inundadas donde el jugador puede subir para respirar.

**CUANDO HAY UN SENSOR-A EQUIPADO****ZONAS AMARILLAS:** Indican que se ha colocado una bomba en las cercanías. A menos que se descargue el mapa de la zona mediante el acceso a un nodo, sólo aparecerán estas zonas amarillas.**CUANDO EL DETECTOR DE MINAS ESTÁ EQUIPADO****PUNTOS Y CONOS AMARILLOS:** Los puntos amarillos indican la posición de las minas. Si se entra en la zona con forma de cono estando de pie, la mina explotará.**ALERT MODE (MODO DE ALERTA)**

El radar no se puede mostrar. Esto ocurre cuando el jugador es descubierto por un soldado enemigo, una cámara o un CYPHER.

Cuando el testigo se agote, entrarás en Evasion Mode (modo de evasión).

**EVASION MODE (MODO DE EVASIÓN)**

El radar no se puede mostrar. Ocurre durante una "limpieza" o cuando el enemigo busca a Snake/Raiden. Cuando el testigo se agote, entrarás en Caution Mode (modo de precaución).

CAUTION MODE (MODO DE PRECAUCIÓN)

Se da cuando los soldados enemigos están más atentos de lo normal durante sus patrullas. Cuando el testigo se agote, entrarás en el modo normal.

**CUANDO LA SEÑAL SUFRE INTERFERENCIAS**

El radar no se puede usar si la señal sufre interferencias. Además, todos los equipos electrónicos como cámaras de vigilancia y misiles controlados a distancia dejarán de funcionar correctamente. Adicionalmente, los soldados enemigos no podrán usar la radio para pedir refuerzos.

Estando en modo normal, los soldados enemigos siguen una ruta de patrulla preestablecida. Cuando un soldado enemigo o una cámara detecta al jugador, el juego entra en modo de alerta.

NORMAL MODE (MODO NORMAL)



El radar se puede usar en este modo.

Este es el estado predeterminado, cuando el jugador no ha sido descubierto por soldados enemigos ni cámaras de vigilancia.

Estando en modo normal, los soldados enemigos siguen una ruta de patrulla preestablecida. Durante la patrulla, los soldados enemigos usan la vista y el oido para detectar cualquier anomalía durante su recorrido. Es posible que algunos soldados monten guardia en un lugar fijo, mientras que otros se duerman estando de servicio.

Cuando un soldado en modo normal oye un ruido o ve algo sospechoso, como huellas o manchas de sangre, abandona su recorrido e inspecciona los alrededores. Si no encuentra nada anormal en la zona, vuelve a su recorrido de patrulla. Es esencial dominar la técnica de hacer ruidos para distraer a los soldados enemigos.

SOBRE LAS CABEZAS DE LOS ENEMIGOS APARECEN DIVERSAS MARCAS QUE INDICAN SU ESTADO



INCONSCIENTE



DORMIDO



HALLAZGO



DESCONFIAZO

ALERT MODE (MODO DE ALERTA)



El radar se puede usar en este modo.

La situación en la que el jugador ha sido descubierto por los soldados enemigos o las cámaras de vigilancia se llama "modo de alerta". En el modo de alerta, los soldados enemigos piden refuerzos y atacan.

Sólo puedes desactivar el modo de alerta si eludes a los soldados enemigos o derrotas a cierto número de ellos.

Tras escapar del campo de visión del enemigo, el indicador de la parte inferior del radar empieza a reducirse. Cuando se agota, se activa el modo de evasión.

EVASION MODE (MODO DE EVASIÓN)



El radar se puede usar en este modo.



En este modo los soldados enemigos examinan las cercanías tras perder de vista al jugador.

Cuando el jugador evade a los soldados enemigos escondiéndose bajo una mesa o dentro de un armario, aquellos pueden realizar una "limpieza". Las limpiezas consisten en que los soldados realizan un barrido de la zona y "limpien" los lugares en los que sospechan que el jugador puede esconderse.

Cuando la limpieza ha terminado o tras buscar durante un cierto periodo de tiempo, los soldados enemigos pasan al modo de precaución.

CAUTION MODE (MODO DE PRECAUCIÓN)



El radar se puede usar en este modo.

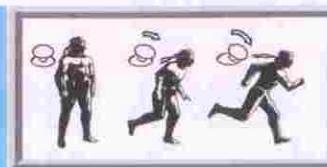
En el modo de precaución, los soldados enemigos están más atentos de lo normal durante sus patrullas. En algunos casos se incorporan soldados adicionales a las patrullas.

Evita que los soldados enemigos te detecten hasta que el indicador de la parte inferior del radar se agote para volver al modo normal.

Cada soldado enemigo tiene un campo de visión fijo y sigue una ruta de patrulla preestablecida. Cuando te muevas, evita que te detecten.

MOVIMIENTO (CAMINAR/CORRER):

Para desplazarte, mueve el stick analógico izquierdo en la dirección deseada. Mueve el stick analógico izquierdo un poco para caminar y hasta el fondo para correr.



SALTO MORTAL EN ZAMBULLIDA (SNAKE)/

VOLTERETA (RAIDEN):

Presiona el botón de gatear (A) mientras comes para realizar un salto mortal en zambullida (Raiden dará una voltereta). Este movimiento también puede derribar a los soldados enemigos que se encuentren en la trayectoria del personaje.



SALTO MORTAL EN ZAMBULLIDA:

Es útil para ir de una sombra a otra.

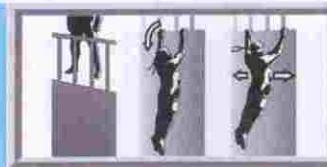
AGACHARSE/GATEAR:

Presiona el botón de gatear (A) para adoptar una posición de agachado. Esto es útil para ocultarse detrás de objetos que te llegan a la cintura.



Mientras estás agachado, mueve el stick analógico izquierdo en cualquier dirección para que el personaje gatee. Gatear permite al personaje ocultarse en los huecos estrechos que hay bajo las mesas y otros objetos de poca altura. Presiona el botón de gatear (A) mientras estás agachado o gateando para volver a la posición erguida.

COLGARSE: En ciertos lugares, al presionar el botón de acción (Y) cuando estás encarando una barandilla, el personaje se descuelga y se agarra de esa barandilla. Mueve el stick analógico izquierdo hacia la derecha y hacia la izquierda para desplazarte de lado por la barandilla. Pero ten cuidado; si el indicador de agarre llega a cero, el personaje dejará de agarrarse y caerá.



MIENTRAS ESTÁS COLGADO:

Presiona el botón de acción (Y) para volver a subirte a la barandilla. Presiona el botón de gatear (A) para dejarte caer. Los disparadores izquierdo y derecho también se pueden usar para desplazarte lateralmente por la barandilla. Tira de los disparadores izquierdo y derecho a la vez para hacer flexiones.

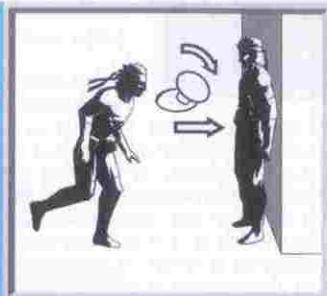
CÓMO SUBIR A UN NIVEL MÁS ALTO:
Puedes subirte a los objetos que te lleguen aproximadamente a la altura de la cintura presionando el botón de acción (Y).
(Si te caes desde gran altura, el personaje sufrirá daños. Si te caes desde ciertos lugares, te matarás al instante.)

Para que no te detecten es fundamental que conozcas a fondo el terreno circundante y los movimientos del enemigo.

ARRIMARSE A UNA PARED:

Para arrimarte a una pared, encártala y muévete manteniendo el stick analógico izquierdo en ese dirección. Dependiendo del lugar donde estés, el arrimarte a una pared puede provocar que la cámara pase a la vista angular, lo que te permitirá ver más fácilmente los alrededores.

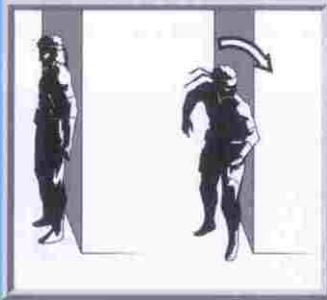
Consulta "Vista angular", en la pág. 26.



También puedes moverte mientras te arimas a una pared. Al moverte en esas circunstancias, el personaje podrá colarse por lugares estrechos a los que no puede acceder cuando camina normalmente.

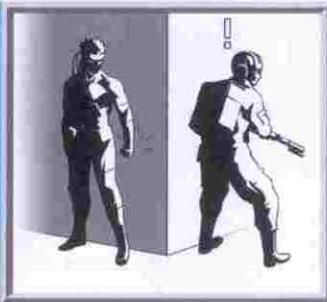
ASOMARSE:

Tira de los disparadores izquierdo y derecho cuando estés en la vista angular para asomarte a la izquierda y a la derecha. Mueve el stick analógico derecho para cambiar el ángulo de la cámara.



HACER RUIDOS:

Cuando estés arrimado a una pared, presiona el botón de puñetazo (B) para golpear la pared y hacer ruido. Este sonido puede ser útil para distraer a los soldados enemigos.



**VISTA CON EL MAPA AÉREO (CAPÍTULO DE LA PLANTA)**

Después de acceder al nodo (consulta la pág. 27), presiona el botón START para que aparezca el mapa aéreo. Para volver a la pantalla del juego, presiona de nuevo el botón START.

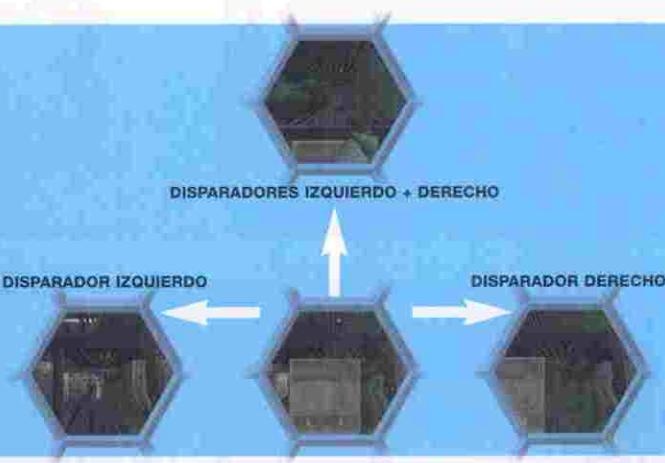
Stick analógico derecho/ Girar el mapa

Stick analógico izquierdo/ Mover el cursor de nombre de la zona

MODO DE VISTA EN PRIMERA PERSONA (PASOS A LA IZQUIERDA/DERECHA)

Haz clic en el stick analógico izquierdo para activar el modo de vista en primera persona. Mientras estás en el modo de primera persona, mueve el stick analógico derecho para cambiar el ángulo de la cámara. El personaje no se puede mover en el modo de vista en primera persona. Para cambiar el funcionamiento del stick analógico izquierdo en el modo de vista en primera persona, acude a OPTIONS (opciones).

Haz clic en el stick analógico izquierdo para volver al modo de vista normal.



Tira de los disparadores izquierdo y derecho cuando estés en la vista en primera persona para moverte un paso a la izquierda y a la derecha.

Tira a la vez de los disparadores izquierdo y derecho para estirarte.

USO DEL CODEC

Presiona el botón del Codec (BACK) para usar el Codec. El uso del Codec te será de gran ayuda, ya que te proporcionará información sobre nuevas armas y consejos sobre qué hacer a continuación.

Presiona el botón de acción (Y) para realizar diversas acciones como abrir puertas y accionar palancas e interruptores. Si te encuentras con algo que parece utilizable, prueba a presionar el botón de acción (Y) y espera a ver qué pasa.

**COMPUERTAS**

Ponte delante de una compuerta y presiona el botón de acción (Y) para agarrar el asa. Mantén presionado el botón de acción (Y) para agarrar el asa y abrir la compuerta. Si pulsas rápidamente el botón de acción (Y) mientras giras el asa, la compuerta se abrirá más rápidamente.

ARMARIOS/PUERTAS DE BAÑOS

Colócate delante de un armario o de la puerta de un baño y presiona el botón de acción (Y) para abrir uno u otra. Puedes ocultarte dentro si te metes y cierras la puerta. Presiona de nuevo una vez el botón de acción (Y) para abrir la puerta y salir del armario.

ASCENSORES

1. Ponte delante del panel situado cerca del ascensor y presiona el botón de acción (Y) para llamar al ascensor. Es posible que tarde un poco en llegar.

2. Si te colocas delante del panel de control del ascensor, aparecerán los botones de las plantas.

3. Selecciona la planta deseada con el stick analógico izquierdo y presiona el botón A para activar el ascensor.



SUBIR Y BAJAR ESCALERAS DE MANO**TANKER CHAPTER****(CAPÍTULO DEL PETROLERO)**

Colócate delante o encima de una escalera y presiona el botón de acción (Y) para agarrarla. Después, usa el stick analógico izquierdo para subir o bajar. Tras llegar a un lugar donde apoyarte, presiona de nuevo el botón de acción (Y) para soltarte de la escalera.

PLANT CHAPTER**(CAPÍTULO DE LA PLANTA)**

Colócate delante o encima de una escalera y presiona el botón de acción (Y) para subir o bajar por ella.

**ATAQUES CON UN ARMA**

Después de equipar un arma, presiona el botón de armas (X) para usar dicha arma. Cuando uses armas tipo pistola, presiona el botón de fijación (Y) para fijar un objetivo.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Presiona el botón de puñetazo (B) para propinar un puñetazo. Si pulsas repetidamente el botón de puñetazo (B), desencadenarás una oleada de golpes con los que los soldados enemigos saldrán volando. Tras recibir los suficientes daños a causa de los combates cuerpo a cuerpo, los soldados enemigos perderán la conciencia. Si golpeas al enemigo con un arma equipada, le causarás más daños.

ATAQUES EN VISTA DE PRIMERA PERSONA

También es posible atacar con los puños o con armas en la vista en primera persona. Hay ciertos objetivos que sólo pueden alcanzarse atacándolos desde esta vista. También es más fácil apuntar a los puntos vitales de un soldado en la vista en primera persona.

**ESTRANGULAMIENTO:**

Cuando no tengas armas equipadas, colócate sigilosamente detrás de un soldado enemigo y presiona el botón de armas (X) mientras mantienes el stick analógico izquierdo en una posición neutral para agarrar el cuello del soldado.

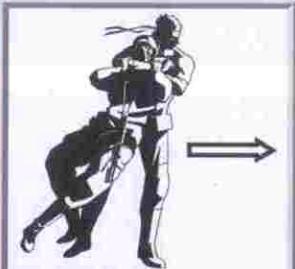
•Es posible moverse mientras agarras a un soldado enemigo del cuello. Para ello tienes que mantener presionado el botón de armas (X).

•Mientras tienes agarrado al soldado enemigo del cuello, pulsa rápidamente el botón de armas (X) para romperle el cuello.

•Mientras tienes agarrado al soldado enemigo del cuello, si dicho soldado intenta escapar, presiona rápidamente el botón (X) para agarrarle más fuerte.

**LANZAR:**

Cuando no tengas armas equipadas, empuja hacia abajo el stick analógico izquierdo y presiona el botón de armas (X) para lanzar a un enemigo.

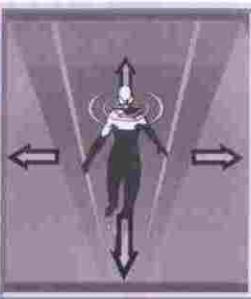
**ARRASTRAR:**

Cuando no tengas armas equipadas, colócate cerca de un soldado enemigo caído y presiona el botón de armas (X) para coger su cuerpo. Si sigues manteniendo presionado el botón de armas (X) y te mueves, podrás arrastrar el cuerpo hacia un lugar distinto. Esto es útil para ocultar cuerpos, de manera que el enemigo no los descubra.

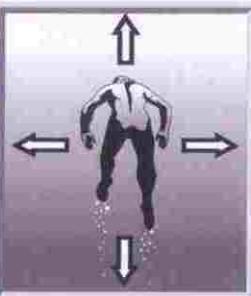


CONTROLES DE SUPERFICIE:

Stick analógico izquierdo: Moverse
Botón Puñetazo (B): Bucear

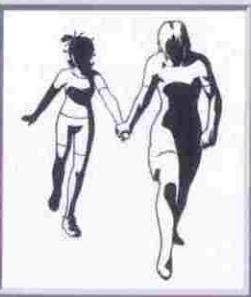
**CONTROLES BAJO EL AGUA:**

Stick analógico izquierdo: Cambiar de dirección
Stick analógico derecho: Giro rápido
Botón Puñetazo (B): Nadar. Púlsalo repetidamente para nadar más rápido. Manténlo presionado para nadar lentamente.
Botón de gatear (A): Parada rápida (púlsalo estando cerca del fondo para colocarte de pie)
Botón de acción (Y): Aguantar la respiración (reduce la velocidad a la que el indicador de O2 se agota)

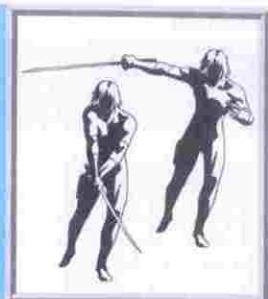
**CAMINAR CON EMMA:**

Mantén presionado el botón de acción (Y) cuando estés cerca de EMMA para cogerla de la mano y caminar con ella. Mientras la coges de la mano, Emma te seguirá a donde quieras. Si sueltas el botón de acción (Y), Emma se quedará en el lugar donde estés. Mientras está detenida, el indicador de VIDA de Emma se recuperará ligeramente.

• Mientras sostienes su mano, no podrás usar armas.

**Teniendo equipado el cuchillo:****BLANDIR EL CUCHILLO:**

Mueve el stick analógico derecho hacia arriba y hacia abajo para dar tajadas en esas direcciones y hacia la derecha y la izquierda para dar tajadas en sentido horizontal.

**CORTE GIRATORIO:**

Gira el stick analógico derecho describiendo un círculo completo para realizar un corte giratorio.

**ACOMETIDA:**

Haz clic en el stick analógico derecho y manténlo para realizar una acometida.

**CUBRIRSE:**

Presiona el botón de fijación (Y) para defenderte a la vez que usas el cuchillo.

GOLPE ROMO:

Presiona el botón de arma (X) una vez antes de blandir el cuchillo para cogerlo por el otro lado y usarlo como arma contundente. Al atacar con un golpe romo, noquearás al soldado enemigo en vez de matarlo. Presiona el botón de armas (X) de nuevo cuando el borde cortante esté en posición invertida para que vuelva a la posición normal.

SACAR FOTOS: TANKER CHAPTER (CAPÍTULO DEL PETROLERO)**OBJETIVO**

Saca cuatro fotos de Metal Gear RAY y envíalas utilizando la terminal.

- 1 Saca una foto de cada lado: lado derecho, lado izquierdo y frente de Metal Gear RAY (tres fotos distintas)
- 1 Saca una foto de la insignia "MARINES" situada en alguna parte de Metal Gear RAY

USO DE LA CÁMARA

Cuando tengas equipada la cámara, la pantalla pasará a mostrar el visor. Presiona el botón de puñetazo (B) para ampliar la imagen (zoom) y el botón de gatear (A) para reducirla. Presiona el botón de armas (X) para sacar una foto.



Las fotos que saques aparecerán en formato miniaturizado en la parte inferior de la pantalla (puedes guardar a la vez hasta seis). Selecciona dónde quieras guardar las fotos con el stick analógico derecho.

ENVÍO DE DATOS

Colócate delante de la terminal situada en el extremo del hangar y presiona el botón de acción (Y) para activar la pantalla de transmisión de datos. Si has sacado correctamente las cuatro fotos requeridas, todas las fotos guardadas actualmente serán borradas al acceder a la terminal.

**DESACTIVACIÓN DE BOMBAS: PLANT CHAPTER (CAPÍTULO DE LA PLANTA)****OBJETIVO**

Haz un barrido del perímetro de Big Shell y desactiva las bombas que han sido colocadas en cada soporte.

CÓMO BUSCAR LAS BOMBAS

Presiona el botón de pausa (START) para que aparezca el mapa. Algunos de los soportes están marcados con una "B". Estos símbolos indican que hay una bomba colocada en algún lugar del interior de ese soporte.



Cuando está equipado el sensor A, las zonas en las que se ha colocado una bomba aparecen en amarillo. Para buscar las bombas colocadas en cada una de estas zonas usa la vista normal o la vista en primera persona.

**CÓMO DESACTIVAR LAS BOMBAS**

Congela cada una de las bombas rociándola con el spray refrigerante. Cuando el spray refrigerante esté equipado como arma, la pantalla pasará a la de la vista en primera persona. Colócate delante de una bomba y presiona el botón de armas (X) para usar el spray. Cuando la luz del detonador deje de parpadear, la bomba estará completamente congelada.

- El personaje no podrá moverse mientras tenga equipado el spray refrigerante.



"Metal Gear Solid®2" incluye cuatro tipos de posiciones de cámara distintas para que disfrutes de una fantástica experiencia de espionaje táctico. Es esencial que aproveches al máximo las funciones de cada vista de cámara para poder completar la misión.

VISTA NORMAL:

El ángulo predeterminado de la cámara muestra una vista aérea.

**VISTA ANGULAR:**

Es útil para ocultarse y examinar la zona. Si te arriesgas contra ciertas paredes y esquinas haciendo clic en el stick analógico izquierdo, la posición de la cámara cambiará.



- En ciertos lugares, puedes usar los disparadores izquierdo y derecho para asomarte a la izquierda y a la derecha.

- Puedes cambiar el ángulo de la cámara con el stick analógico derecho.

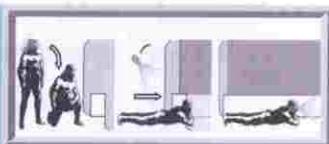
VISTA EN PRIMERA PERSONA:

Es útil para disparar con precisión a un objetivo o para ver zonas que estén fuera del alcance del radar. Al hacer clic en el botón de vista en primera persona (stick analógico izquierdo), la cámara adoptará la perspectiva del jugador. El campo de visión del jugador se representa en el radar con un cono verde. Mientras estás en el modo de primera persona, haz mover el stick analógico izquierdo para cambiar el ángulo de la cámara.



- Tira de los disparadores izquierdo y derecho para dar un paso a la izquierda o a la derecha.

- Tira a la vez de los disparadores izquierdo y derecho para estirarte.

**VISIÓN INTRUSIÓN:**

Es útil para colarse en espacios estrechos.

Al meterte gateando en ciertos lugares estrechos, la cámara mostrará la perspectiva del jugador. También puedes acceder a la vista en primera persona desde la visión intrusión. Para ello, haz clic en el botón de vista en primera persona (stick analógico izquierdo). No te puedes mover en el modo de vista en primera persona.

En el capítulo de la planta, hay unas máquinas denominadas "nodos" repartidas por todo el interior de la planta flotante "Big Shell". Al acceder a uno de estos nodos puedes cambiar varias opciones del juego. Las opciones que se pueden cambiar en un nodo son las mismas que aparecen en el menú OPTIONS (opciones).



NOTA: Cuando acudes a una zona por primera vez, el mapa correspondiente a esa zona se puede descargar accediendo a un nodo. En los niveles de dificultad NORMAL y superiores, no puedes usar el radar hasta que descargas el mapa de una nueva zona.

La pantalla de introducción del nombre aparecerá la primera vez que accedas a un nodo en el juego.

Presiona el botón del Codec (BACK) para activar el modo Codec. Usa el Codec para conversar con varios personajes secundarios. Estos personajes pueden ayudarte con valiosa información y sugerencias sobre enigmas y situaciones difíciles que surgirán durante la misión.

**1. AJUSTE DE LA FRECUENCIA**

Para ajustar la frecuencia, mueve el stick analógico izquierdo a la derecha y a la izquierda.

2. INICIO DE LA TRANSMISIÓN

Presiona el botón A para empezar a transmitir. Si la frecuencia es incorrecta, aparecerá el mensaje "No Response" (no hay respuesta). Aunque la frecuencia seleccionada sea correcta, es posible que la persona que hay al otro extremo no responda.

3. ELECCIÓN DE RECEPTOR DESDE EL MENÚ

Mueve el stick analógico izquierdo hacia abajo para que aparezca una ventana que contiene una lista de todos los contactos Codec conocidos. Elige un receptor con el stick analógico izquierdo y presiona el botón A para iniciar la transmisión.

4. SALIDA DEL MODO CODEC

Para salir del modo, termina todas las comunicaciones y presiona el botón del Codec (BACK).



ALMACENAMIENTO DE LA PARTIDA

Para guardar la partida, contacta con Otacon (durante el capítulo del petrolero) o Rose (durante el capítulo de la planta).

CUADRO DE FRECUENCIAS DE INDICATIVOS

TANKER CHAPTER (CAPÍTULO DEL PETROLERO)

PERSONAL	FRECUENCIA	TIPO DE INFORMACIÓN
Otacon	141.12	Puedes obtener información sobre los controles y sugerencias para avanzar en las fases.
Otacon (canal de almacenamiento)	140.96	Puedes guardar la partida.

PLANT CHAPTER (CAPÍTULO DE LA PLANTA)

PERSONAL	FRECUENCIA	TIPO DE INFORMACIÓN
Coronel	140.85	Puedes obtener información sobre los objetivos de las misiones y los controles, así como sugerencias para avanzar en las fases.
Rose (canal de almacenamiento)	140.96	Puedes guardar la partida.



RECOGIDA DE OBJETOS

Para conseguir objetos tienes que reunir cajas de objetos. El contenido de estas cajas se puede inspeccionar en el modo de vista en primera persona. Hay límites en cuanto a la cantidad de cada tipo de objetos que puedes transportar a la vez. Cuando hayas alcanzado el límite de una cierta categoría, no podrás recoger más objetos de ese tipo. Si intentas recoger más, en la pantalla aparecerá el mensaje "FULL" (lleno). Además, si intentas recoger munición para un arma que no tengas todavía, aparecerá un mensaje indicándote que la consigas primero: "GET (nombre del arma) FIRST".

EQUIPAR

BOTÓN DE EQUIPAR:

OBJETOS

Disparador izquierdo

ARMAS

Disparador derecho



Tira de uno de los botones de equipar para que aparezca la ventana Equipar. Mueve el stick analógico izquierdo para seleccionar un arma y suelta el disparador derecho para equiparla. Para quitar equipo, selecciona el icono "NO ITEM" (sin objetos).

*La disposición de los iconos en la ventana de objetos se puede cambiar a un estilo lineal similar al del "Metal Gear Solid®" original seleccionando "ITEM" (objeto) en la pantalla "OPTIONS" (opciones).

El número que aparece bajo un ícono representa la cantidad de ejemplares de ese objeto que se poseen.



En las armas de fuego aparecen la cantidad de disparos que quedan en el cargador actual y la cantidad de munición restante.



CAMBIO RÁPIDO

Tira rápidamente de los disparadores izquierdo y derecho (objeto/arma) una vez para cambiar rápidamente el objeto equipado actualmente (disparador izquierdo) o arma (disparador derecho) sin tener que abrir la ventana de equipar. Hay dos tipos distintos de cambios rápidos, como se ve a continuación:

QUITAR

Altera entre arma/objeto equipado(a) actualmente/más recientemente. Nada equipado.

ANTERIOR

Altera entre arma/objeto equipado(a) actualmente. Arma/objeto equipado(a) anteriormente.

*Cuando selecciones ANTERIOR, primero equipa dos o más armas u objetos distintos para cambiar entre si antes de intentar un cambio rápido.

*El cambio rápido se puede modificar en un nodo o seleccionando "OPTIONS" en el menú del título y después "QUICK CHANGE" (cambio rápido).

Armas disponibles en el capítulo del petrolero / Armas disponibles en el capítulo de la planta. Los iconos azules son armas no letales (sólo causan heridas).



M9: Usa balas anestésicas que hacen perder el conocimiento. Presiona el botón de armas (X) para sacar el arma y suéltalo para disparar. Equipada con silenciador y visor láser.



USP: Arma de cinto. Presiona el botón de armas (X) para sacar el arma y suéltalo para disparar. Equipada con visor láser. Si encuentras un silenciador, puedes amortiguar los disparos.



SOCOM: Arma de cinto. Presiona el botón de armas (X) para sacar el arma y suéltalo para disparar. Equipada con visor láser. Si encuentras un silenciador, puedes amortiguar los disparos.



SPRAY REFRIGERANTE: Sirve para desactivar bombas. Cuando lo equipas, se activará la vista en primera persona. Apunta con el stick analógico izquierdo. Presiona el botón de armas (X) para usar el spray. La distancia de rociado varía dependiendo de la intensidad con que presiones el botón de armas (X).



MISIL STINGER: Lanzamisiles SAM portátil. Cuando lo equipas, se activará la vista en primera persona. Apunta con el stick analógico izquierdo. Presiona el botón de armas (X) para disparar. Mantén centrado el objetivo en la mira hasta que el misil lo capture.



GRANADA CHAFF: Granada de mano para crear interferencias electrónicas. Utiliza los dispositivos electrónicos durante un período de tiempo determinado. Presiona el botón de armas (X) para prepararla y suéltala para lanzarla. La distancia de lanzamiento varía dependiendo de la intensidad con que presiones el botón de armas (X). La granada explota cinco segundos después de prepararla.



GRANADA DE MANO: Granada antipersonal de fragmentación. Presiona el botón de armas (X) para prepararla y suéltala para lanzarla. La distancia de lanzamiento varía dependiendo de la intensidad con que presiones el botón de armas (X). La granada explota cinco segundos después de prepararla.



GRANADA DETONADORA: Granada con efecto de bengala aturdidora. Deja inconscientes a los enemigos durante un período de tiempo determinado. Presiona el botón de armas (X) para prepararla y suéltala para lanzarla. La distancia de lanzamiento varía dependiendo de la intensidad con que presiones el botón de armas (X). La granada explota cinco segundos después de prepararla.



CARGADOR: Cargador de balas vacío. Presiona el botón de armas (X) para prepararlo y suéltalo para lanzarlo. La distancia de lanzamiento varía dependiendo de la intensidad con que presiones el botón de armas (X). El ruido puede distraer al enemigo.

LIBRO: Presiona el botón de armas (X) para dejarlo en el suelo. Úsalo para distraer al enemigo.



CLAYMORE: Mina terrestre direccional. Presiona el botón de armas (X) para colocarla. Detonará si el jugador o un enemigo entra en su campo de acción.



M4: Fusil de asalto. Presiona el botón de armas (X) para disparar. Mantén presionado para disparar automáticamente.



AKS-74U: Rifle de asalto. Presiona el botón de armas (X) para disparar. Mantén presionado para disparar automáticamente. Si equipas un silenciador, puedes amortiguar los disparos.



C4: Explosivo plástico. Presiona el botón de armas (X) para colocar la carga y el botón de puñetazo (B) para detonarla.



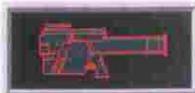
MICRÓFONO DIRECCIONAL: Micrófono extremadamente sensible que puede apuntarse. Cuando lo equipas, aparecerá la vista en primera persona y podrás detectar los sonidos procedentes de la dirección escogida.



PSG1: Rifle de francotirador. Cuando lo prepares, se activará la pantalla del telescopio del rifle. Presiona el botón B para ampliar la imagen y el botón A para reducirla. Presiona el botón de armas (X) para disparar. Tu mano temblará menos si estás agachado. Usa pentazemín para dejar de temblar durante un tiempo.



MISIL A CONTROL REMOTO (NIKITA): Misil guiado por radio. Presiona el botón de armas (X) para apuntar y suéltalo para disparar. La vista de la cámara cambiará a la perspectiva del misil cuando apunes. Cuando hayas lanzado el misil, mueve el stick analógico izquierdo para guiarlo. El misil no se puede controlar si la señal sufre interferencias. El misil se puede controlar a distancias limitadas sólo cuando se usa en el exterior.



RGB6: Lanzagranadas. Presiona el botón de armas (X) para apuntar y suéltalo para disparar. La granada describirá una parábola hasta el objetivo.



Algunos objetos no se pueden usar en ciertas condiciones. En este caso aparecerán las palabras "NO USE" (sin uso) encima del ícono del objeto.



RACIÓN: Ración de comida reglamentaria. Cuando la usas en el menú presionando el botón A, repone una cantidad fija de la vida del jugador. Cuando la equipas, se usará automáticamente para reponer vida cuando el indicador de vida se agote.



VENDAS: Venda adhesiva que corta las hemorragias. Presiona el botón A para usarla. Detiene las hemorragias de heridas abiertas.



TARJETA NV: Cuando se equipa, abre las puertas con un nivel de seguridad igual o inferior. El nivel de seguridad de una puerta se puede examinar en la vista en primera persona.



CAJA DE CARTÓN: Equípa la caja de cartón para llevarla como sombrero. También puedes moverte mientras llevas puesta la caja. Hay varios tipos distintos.



BINOCULARES: Binoculares con regulación de los aumentos. Se usan para el reconocimiento a larga distancia. Presiona el botón B para ampliar la imagen y el botón A para reducirla.



GAFAS TÉRMICAS: Equipo de visión nocturna. Se usa para poder ver en zonas oscuras gracias a la lectura de los patrones térmicos.



SENSOR ANTIPERSONAL: Sensor que detecta los objetos vivos cercanos. Cuando está equipado, vibra cada vez que un soldado enemigo se acerca. Todos los demás tipos de vibración se desactivan cuando el sensor está equipado.



SILENCIADOR: Para acoplarlo a un arma, tienes que equipar una que valga para él (tendrás que equipar el silenciador primero). El silenciador no sirve de nada si no está acoplado a un arma.

Si el indicador de vida del jugador (o del compañero) se agota, la partida termina. También hay ciertas trampas en el juego que acaban instantáneamente con la misión del jugador. Cuando la partida termina, aparece la pantalla Continue (continuar).

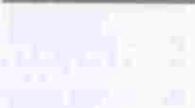
CONTINUE (CONTINUAR)

Continúa la partida desde el último punto de continuación automático.



EXIT (SALIR)

Vuelve a la pantalla del título.



PUNTOS DE CONTINUACIÓN

Los "puntos de continuación" tienen lugar en momentos decisivos del desarrollo del juego. Entre ellos están los desplazamientos de una zona a otra, los momentos anteriores a los combates con enemigos jefe y justo antes y después de sucesos importantes.



CARGA Y ALMACENAMIENTO

GUARDAR

Para guardar la partida es necesario que te comuniques con ciertos personajes con el Codec. Tu posición en el juego quedará almacenada hasta el último punto de continuación.

TANKER CHAPTER (CAPÍTULO DEL PETROLERO)

PERSONA DE CONTACTO FRECUENCIA

Otacon	140.96
--------	--------

PLANT CHAPTER (CAPÍTULO DE LA PLANTA)

PERSONA DE CONTACTO FRECUENCIA

Rose	140.96
------	--------

- Los avances en el juego y las opciones se guardarán en el disco de memoria.
- Se requieren al menos cinco bloques de espacio libre para guardar tu posición en el juego y las opciones.

CARGA

Selecciona "LOAD GAME" (cargar partida) en la pantalla del título para que aparezca la pantalla de selección de datos y después escoge un archivo de partida para reanudar el juego en el último punto de continuación almacenado.



Ajusta diversos parámetros del juego.

VIBRATION (VIBRACIÓN)

Activa y desactiva la función de vibración.

RADAR

Escoge el tipo de radar.

TYPE 1 (TIPO 1): Para novatos. Aparece mientras en el modo de intrusión.

TYPE 2 (TIPO 2): Radar predeterminado. No se muestra en el modo de intrusión (justo como en el juego anterior).

OFF: Sin radar.

BLOOD (SANGRE)

Activa y desactiva los efectos de sangre.

SE (EFECTOS DE SONIDO)

Sube y baja el volumen de los efectos de sonido.

MUSIC (MÚSICA)

Sube y baja el volumen de la música.

CAPTION (SUBTÍTULOS)

Activa y desactiva los subtítulos.

CONTROLS (CONTROLES)

Escoge entre cuatro tipos diferentes de estilos de control.

SPECIAL (ESPECIAL)/034b

Selecciona SPECIAL (especial) en el menú del título para acceder a diverso material adicional. El número de elementos disponibles aumentará a medida que vayas avanzando en el juego.

BASIC ACTIONS (ACCIONES BÁSICAS)

Selecciona esta opción para ver una película que explica algunas de las acciones básicas, así como los controles y los efectos usados en este juego.

PREVIOUS STORY (HISTORIA ANTERIOR)

Selecciona esta opción para ver un resumen de la historia del juego anterior, "Metal Gear Solid®".

PHOTO ALBUM (ÁLBUM DE FOTOS)

Si hay fotos guardadas en el disco de memoria, selecciona esta opción para verlas, cambiar los nombres asignados y ajustar el patrón cromático (valores RGB).

1. PHOTO TITLE (TÍTULO DE LA FOTO)

2. PAGE NUMBER (NÚMERO DE LA PÁGINA)

• Cambia de página con los botones de fijación/vista en primera persona o presionando a la derecha y a la izquierda en el mando de dirección.

3. VERSIÓN EN MINIATURA DE LA FOTO

BOTÓN PUÑETAZO (B):

EDIT-MODE (modo edición)

TITLE (título)

Cambiar el título de la foto

COLOUR (color)

Modo de ajuste del color

Botón de vista en

Modo de pantalla completa

DOG TAG VIEWER (VISOR DE PLACAS DE IDENTIDAD)

Selecciona esta opción para ver una lista de todas las placas identificativas que has ido quitando hasta el momento a los soldados enemigos.

¿QUÉ SON LAS "DOG TAGS" (PLACAS DE IDENTIDAD)?

Las "placas de identidad" son chapas que llevan los soldados para poder ser identificados si mueren en el campo de batalla. En las chapas se graban datos como el nombre y el grupo sanguíneo.

CÓMO CONSEGUIR PLACAS DE IDENTIDAD

Puedes asaltar los soldados enemigos situándote sigilosamente detrás y poniéndoles una pistola en la espalda. En la vista en primera persona, si examinas la cabeza o la cintura del soldado enemigo mientras éste sostiene en alto las manos, descubrirás una caja de objetos de placas de identidad.

• Los soldados enemigos que lleven placas de identidad mostrarán un destello de luz delator en el cuello cuando los asaltas. Equipa las gafas térmicas para descubrir si un soldado lleva o no placas de identidad.



CUANDO POSEES PLACAS DE IDENTIDAD

Cuando tengas una o más placas de identidad, en los iconos del equipo aparecerá el ícono correspondiente.

ICONO DE PLACAS DE IDENTIDAD: Número total de placas de identidad que tienes.

El número de placas de identidad reunidas hasta el momento se almacena en los datos de partidas guardadas. A medida que reúnas más placas, conseguirás elementos de bonificación.



NOTA: El nivel de dificultad del juego determina que un soldado enemigo en concreto lleve o no placas de identidad. Para reunir todas las placas de identidad del juego, debes completar todos los niveles de dificultad.

NOTA: Los nombres grabados en las placas de identidad son los de los creadores del juego así como los de los ganadores del concurso "Tu nombre en MGS2" celebrado en la página web de Konami Computer Entertainment Japan entre marzo y junio de 2001. También podrás encontrar otras placas de identidad bastante singulares...

CÁMARA DIGITAL/035b

La cámara digital es una parte especial del equipo.

Cuando la tengas equipada, la pantalla pasará a mostrar el visor. Presiona el botón de puñetazo (B) para ampliar la imagen (zoom) y el botón de gatear (A) para reducirla. Presiona el botón de armas (X) para sacar una foto.



Puedes guardar hasta 100 fotos en el disco de memoria (espacio requerido: 5 bloques por foto).

Las fotos sacadas con la cámara especial se pueden ver escogiendo "SPECIAL" (especial) en el menú del título y después "Photo Album" (álbum de fotos) (consulta la sección "SPECIAL").



**ASALTOS**

Cuando tengas un arma de fuego equipada, colócate sigilosamente detrás de un soldado enemigo y presiona ligeramente el botón de armas (X) para ponerle la arma en la espalda y asaltarle. El soldado no podrá atacar mientras tenga los brazos en alto, pero se aprovechará de cualquier situación para cambiar las cosas.

**REGISTRO A FONDO**

Cuando no tengas armas equipadas, colócate cerca de un soldado enemigo inconsciente o dormido y presiona el botón de armas (X) para coger su cuerpo. Suelta el botón para dejarlo caer. Si haces esto repetidas veces, a veces el soldado soltará una caja de objetos.

**RECARGA TÁCTICA**

Si te detienes para recargar un arma en medio de un combate, te quedarás indefenso frente al ataque enemigo. Para no quedarte sin munición durante un tiroteo, activa el menú de armas (disparador derecho) rápidamente dos veces para cambiar el cargador antes de que se quede sin balas.

**DISPARAR CORRIENDO**

Equipa un arma de cinto o un arma tipo rifle de asalto y mantén presionado el botón de fijación (Y) para correr y disparar a la vez.

**DISPAROS EN SALTO**

Con la vista angular activada, equipa un arma y presiona el botón de armas (X) para saltar disparando. Emplea esta técnica para lanzar un ataque rápido y por sorpresa desde un escondite. Mientras te asomas por una esquina, puedes lanzar granadas de todo tipo.

CUANDO ALGUIEN LLAME, NO TE OLVIDES DE CONTESTAR

Cuando recibas una llamada de alguien, en la pantalla aparecerá el mensaje CALL (llamada). Presiona el botón BACK mientras aparezca el mensaje CALL para responder a la llamada e iniciar la comunicación. Las llamadas proporcionan información útil tal como explicaciones sobre los controles, sugerencias sobre cómo jugar y detalles de la misión. Cuando el mensaje CALL esté en rojo, recibirás la llamada automáticamente. Aunque el mensaje esté en verde, no te olvides nunca de responder.

**EVITA LOS COMBATES SIEMPRE QUE SEA POSIBLE**

En los situaciones de combate, los soldados enemigos piden refuerzos y atacan en masa. Aunque el jugador consiga a duras penas sobrevivir a enfrentamientos en los que está en clara desventaja, es probable que sufra graves heridas. Ten el máximo de sigilo posible para que el enemigo no te descubra.

- Aprovecha bien el radar, así como las vistas angular y en primera persona para moverte a espaldas del enemigo y evitar ser detectado.

Cuando sea posible, busca un lugar donde ocultarte y deja que los soldados enemigos pasen de largo.

**USA LOS OBJETOS QUE ENCUENTRES**

La única forma de conseguir las armas y el equipo necesarios para completar la misión es recogerlos por el camino. Los objetos están ocultos en armarios y debajo de las mesas. Si algo te parece sospechoso, examinalo más de cerca.

- Algunos objetos ocultos sólo se pueden descubrir en las vistas angular y de primera persona.

**PÉRDIDA DE SANGRE**

Cuando el indicador de vida esté bajo, se pondrá de color naranja. No dejarás de sangrar, y tu vida seguirá agotándose. Para detener la hemorragia, usa el objeto "venda" o adopta la posición de agachado durante un rato.

**USA EL RIFLE TRANQUILIZADOR PARA DORMIR A LOS ENEMIGOS**

El rifle tranquilizador, que encontrarás durante el transcurso del juego, deja dormidos a los soldados enemigos. Usa este rifle para poner fuera de combate a los soldados enemigos sin tener que pelear.



El contador de tiempo que aparece sobre la cabeza de un soldado dormido indica el tiempo restante hasta que se despierte. El indicador es una cuenta atrás: cuando llega a cero, el soldado recupera la conciencia.

- En el nivel de dificultad VERY EASY (muy fácil), el jugador empieza a jugar con un rifle M9 modificado para disparar proyectiles tranquilizadores (capítulo de la planta).



- Al usar proyectiles tranquilizadores, es posible completar la partida sin matar a una sola persona, ni siquiera a los enemigos jefe.



CAPÍTULO DEL PETROLERO (CON EL NIVEL DE DIFICULTAD NORMAL)

OBJETIVO INICIAL



El objetivo de este capítulo es conseguir pruebas fotográficas del nuevo modelo ultrasecreto de Metal Gear. Tu primera tarea será introducirte en el interior del petrolero para descubrir su propósito y su destino final.

1. USA EL RIFLE TRANQUILIZADOR M9 PARA DORMIR AL ENEMIGO

Primero duerme al soldado enemigo que vigila la cubierta del petrolero. El tiempo necesario para que el dardo tranquilizador haga efecto depende de dónde alcance a su objetivo. Si le alcanzas en la cabeza o en la zona del corazón, se dormirá instantáneamente. Para conseguir una precisión tal, mantén hacia abajo el stick analógico izquierdo para disparar en vista de primera persona.

2. EXAMINA EL RADAR

El radar no sólo muestra las posiciones de los soldados enemigos, sino también su campo de visión respectivo. Usa el radar para no entrar en el campo de visión del enemigo. Puedes incluso moverte a espaldas del enemigo siempre y cuando permanezcas fuera de su campo visual.

3. RECOGE LA CAJA DE OBJETOS; TEN UNA RACIÓN EQUIPADA

Recoge la caja de objetos que hay en la cubierta para conseguir una ración. Las raciones son muy útiles, ya que cuando las equipas, te reponen la salud automáticamente cuando el indicador de vida se agota. Los novatos deberían tener siempre una ración equipada de manera predeterminada, sólo por si acaso.

4. DOMINA EL USO DE LA VISTA ANGULAR

Si te arrimás contra la pared, se activará la vista angular de la cámara, que te permite asomarte por las esquinas y observar los movimientos de los soldados enemigos que están fuera del alcance del radar. En la vista angular, usa el stick analógico derecho para cambiar el ángulo de la cámara y tira de los disparadores izquierdo y derecho para dar un paso a la izquierda y a la derecha. Emplea estas técnicas para examinar los alrededores sin que te vean.

5. SI EL ENEMIGO TE ENCUENTRA

Si los soldados enemigos te descubren, pedirán refuerzos por radio y te atacarán. Evita los enfrentamientos directos en la medida de lo posible y busca un lugar seguro donde ocultarte. Si el ataque enemigo te hace sangrar, usa de inmediato una venda para cortar la hemorragia o dejarás un reguero de sangre detrás de ti.

6. SACUDE LOS CUERPOS DE LOS SOLDADOS ENEMIGOS DORMIDOS

Cuando no tengas armas equipadas, colócate cerca de un soldado enemigo dormido y presiona el botón de armas (X) para coger su cuerpo. Suelta el botón para dejarlo caer. Si haces esto repetidas veces, a veces el soldado soltará una caja de objetos.

7. ABRE LA COMPUERTA Y ENTRA AL INTERIOR DEL PETROLERO

Colócate delante de la compuerta y presiona el botón de acción (Y) para agarrar el asa. Sigue manteniendo presionado el botón para girar el asa y abrir la compuerta. Ésta no es la única entrada al interior. Busca tú solo la otra (u otras).

CAPÍTULO DE LA PLANTA (CON EL NIVEL DE DIFICULTAD NORMAL)

OBJETIVO INICIAL



En el capítulo de la planta, la misión de Raiden es rescatar al Presidente y desarmar al enemigo. Tu primera tarea es rescatar al Presidente.

1. FAMILIARÍZATE CON LOS CONTROLES

No hay soldados enemigos colocados en el punto de inserción donde comienza la misión. Usa este lugar para acostumbrarte a los diversos controles del juego. Muévete por la habitación y habla con el coronel en diferentes lugares, como dentro del agua o enfrente del armario para recibir instrucciones sobre cómo realizar las diversas acciones.

2. GATEA PARA METERTE EN LUGARES ESTRECHOS

A veces puedes gatear para colarte en los lugares estrechos en los que no cabes de pie. Presiona el botón de gatear (A) para ponerte en cucillas y mueve el stick analógico izquierdo para empezar a gatear. Para levantarte, presiona de nuevo el botón de gatear (A).

3. RECOGE LAS CAJAS DE OBJETOS

Para recoger la caja de objetos, tendrás que meterte gateando en el conducto. También ha una caja de objetos oculta en el armario. Colócate delante del armario y presiona el botón de acción (Y) para abrirlo.

4. ACcede AL NODO PARA ACTIVAR EL RADAR

En el capítulo de la planta, no puedes usar el radar en una nueva zona hasta que has descargado el mapa en un nodo dentro de esa zona. En este caso, lo mejor es acceder al nodo mientras el enemigo está inconsciente. Colócate delante del nodo y presiona el botón de acción (Y) para acceder a él.

5. SI EL ENEMIGO TE ENCUENTRA...

Cuando accedes al nodo, el soldado enemigo inconsciente empezará a recobrar el sentido. Busca rápidamente un lugar donde esconderte. Si el soldado te descubre, corre hasta el punto de inserción y escóndete en el armario, el conducto o la piscina para escapar.

6. PARA SEGUIR, ENTRA EN EL ASCENSOR

Cuando el modo de precaución haya desaparecido, el ascensor bajará. Usa el radar para asegurarte de que el enemigo no te puede ver y métete silenciosamente en el ascensor.

NOTA: El ascensor no se moverá mientras esté vigente el modo de alerta.

Nombre verdadero: Hal Emmerich. Antiguo líder del proyecto Metal Gear REX, aunque desde el incidente de Shadow Moses se ha unido a Snake para crear "Philanthropy," una organización dedicada a destruir todas las variantes de Metal Gear.

OTACON



EMMA EMMERICH (E.E.)



Hermanastra de Otacon y toda una genio de la informática.

OLGA GURLUKOVICH



Hija de Sergei. Tiene un gran potencial como soldado, y ha sido criada en el ejército de Sergei desde que era niña.

REVOLVER OCELOT



Antiguo miembro de FOX-HOUND. Perdió el brazo derecho en un encuentro con Snake durante el incidente de Shadow Moses. Un fanático de las armas al que le encantan los revólveres. También es un gran experto en tortura.

Novia de Raiden. Está contratada por el ejército como analista de datos, y ayuda a Raiden guardando datos de la misión a través del Codec.

ROSEMARY



CORONEL ROY CAMPBELL



El coronel Roy Campbell es el comandante en jefe de la unidad de fuerzas especiales FOX-HOUND. Él dirige la misión de infiltración en Big Shell y ayuda a Raiden a través del Codec.

DEAD CELL

Grupo antiterrorista SEAL. Son los miembros principales del grupo terrorista "Sons of Liberty" que tomó el control de Big Shell.



SOLIDUS SNAKE

FORTUNE



VAMP



FATMAN



El modo MISSIONS (misiones) se compone de VR MISSIONS (misiones RV), que te permiten entranarte en la infiltración en un entorno de realidad virtual y ALTERNATIVE MISSIONS (misiones alternativas), una modalidad más realista que tiene lugar en las fases reales del juego.



REGISTER PLAYER (REGISTRAR JUGADOR)

Registra a un nuevo jugador.
•Sólo se usa al jugar por primera vez.



SELECT CHARACTER (SELECCIONAR PERSONAJE)

Selecciona a Raiden o a Snake. Las fases de Raiden están diseñadas para ser relativamente fáciles comparadas con las de Snake. A medida que completes más y más misiones con Raiden y Snake, irán estando disponibles más personajes.



SELECT MISSIONS (SELECCIONAR MISIONES)

Escoge entre VR MISSIONS y ALTERNATIVE MISSIONS.

SELECT MODE (SELECCIONAR MODO)

Escoge la modalidad de juego. Los modos de juego y fases disponibles son distintos para cada personaje.

STAGE RESULTS (RESULTADOS DE LA FASE)

Cuando completas una fase, se calculará una puntuación basada en la cantidad de tiempo transcurrido y el número de disparos restantes.

SAVE (GUARDAR)

Guarda los datos del modo MISSIONS, incluyendo tu posición en la misión (fases disponibles y fases completadas) y la puntuación total de cada fase (hacen falta al menos cinco bloques libres para guardar datos).

VR MISSIONS (MISIONES RV) (SNEAKING MODE)

SNEAKING (alcanza la salida sin ser detectado)

ELIMINATE ALL (elimina a todos los enemigos sin ser detectado)

(WEAPON MODE)

HANDGUN (practica con un arma de cinto)

ASSAULT RIFLE (practica con el rifle de asalto)

C4/CLAYMORE (practica con explosivos C4/CLAYMORE)

GRENADE (practica con granadas)

PSG-1 (practica con el PSG-1)

STINGER (practica con el STINGER)

NIKITA (practica con el NIKITA)

HF. BLADE o NO WEAPON (practica con el HF. BLADE (cuchillo de alta frecuencia) o tus manos)

(FIRST PERSON VIEW MODE) Practica la totalidad de las misiones en primera persona.

(VARIETY MODE)

Practica una gran variedad de objetivos de misiones.

ALTERNATIVE MISSIONS (MISIONES ALTERNATIVAS) (BOMB DISPOSAL MODE)

Desactiva bombas dentro del límite de tiempo.

(ELIMINATION MODE)

Elimina a todos los enemigos dentro del límite de tiempo.

(HOLD UP MODE)

Asalta a todos los enemigos sin ser detectado.

(PHOTOGRAPH MODE)

Saca ciertas fotos dentro del límite de tiempo.

VR MISSIONS (MISIONES RV)

Entrenamiento de infiltración simulado en realidad virtual (RV). Los controles son los mismos que los de los escenarios principales a excepción del modo de vista en primera persona. Los objetivos son diferentes en cada modo de entrenamiento RV.



SNEAKING MODE (MODO FURTIVO)

SNEAKING: Alcanza tu objetivo sin que los soldados enemigos te detecten. La sesión de entrenamiento termina si te descubren..

ELIMINATE ALL: Elimina a todas las tropas enemigas para superar la fase. No es necesario eliminar a las tropas de refuerzo. Puedes matar, noquear o tranquilizar a los enemigos. La sesión de entrenamiento termina si te descubren.



WEAPON MODE (MODO DE ARMAS)

TARGETS (OBJETIVOS): Hay dos tipos principales.

NORMAL (AZUL)

Se destruye con un impacto directo. Todos los objetivos deben ser destruidos para superar la fase. De la misma manera que se registra la pistola de cinto, se conceden puntos dependiendo de la posición.

EXPLOSIVO (NARANJA)

Explota al ser alcanzado. Todos los objetivos deben ser destruidos para superar la fase. Si el jugador está demasiado cerca de la explosión, sufre daños.

OTROS OBJETIVOS: No es necesario destruir estos objetos para superar la fase.

PANEL

Se puede destruir con armas.



PUNTOS NEGATIVOS (ROJOS)

Reducen el total de puntos del jugador al ser alcanzados.



FIRST PERSON VIEW MODE (MODO DE VISTA EN PRIMERA PERSONA)

Para superar niveles, consigue diferentes objetivos en el modo de vista en primera persona. Los controles son diferentes de los normales. Para configurar y comprobar los controles, acude a la opción CONTROLES en la pantalla de selección de fases.

VARIETY MODE (MODO DE VARIEDAD)

Modo especial de entrenamiento con variedad de objetivos. No se puede acceder a este modo al principio. Supera todos los demás modos de entrenamiento RV con Raiden y Snake para acceder a él.

Estas misiones son más realistas, y tienen lugar en fases verdaderas sacadas del juego. Las reglas básicas y los controles son los mismos que en el juego normal, pero los objetivos difieren dependiendo de la modalidad, y cada fase puede tener varias condiciones predeterminadas.

**BOMB DISPOSAL MODE (MODO DE DESACTIVACIÓN DE BOMBAS)**

En este modo, el objetivo es localizar todas las bombas colocadas dentro de la zona y congelarlas. Algunas están muy bien escondidas: usa la vista en primera persona para encontrarlas. Cuando todas estén congeladas, la fase terminará automáticamente.

**ELIMINATION MODE (MODO DE ELIMINACIÓN)**

En este modo, el objetivo es derrotar a todos los soldados enemigos. A algunos se les puede derrotar matándolos, noqueándolos o durmiéndolos. Cuando todos estén fuera de combate, aparecerá el objetivo de la fase.

**HOLD UP MODE (MODO DE ASALTO)**

En este modo, el objetivo es asaltar a todos los soldados enemigos. Cuando hayas asaltado a un soldado, éste desaparecerá de la fase. Si matas por accidente a un soldado, la misión fracasará automáticamente. Si duermes o noqueas a un soldado, será necesario esperar a que se recupere. Cuando todos hayan sido asaltados, aparecerá el objetivo de la fase.

**PHOTOGRAPH MODE (MODO DE FOTOGRAFÍA)**

En este modo, el objetivo es usar la cámara digital para sacar ciertas fotos dentro del límite de tiempo. Explora la zona en busca de lo que tienes que fotografiar. Si sacas la foto correcta, la fase terminará automáticamente.

SNAKE TALES es un grupo de cinco historias en las que Snake es el protagonista.

**1. SELECT STORY (SELECCIONAR HISTORIA)**

Selecciona una de las cinco historias.

**2. TALES SCREEN (PANTALLA DE HISTORIAS)**

Esta pantalla muestra una lista de objetivos basada en la situación actual. Completa estos objetivos para avanzar en la historia.

**3. SAVE (GUARDAR)**

Para guardar la partida, pulsa el botón Back en la pantalla de historias para que aparezca la pantalla de almacenamiento. Se requieren al menos cinco bloques de espacio libre para guardar tu posición en el juego.

NOTA: No puedes guardar tus avances durante la partida real.

Tras completar el "Metal Gear Solid®2" original, aparecerá un "CLEAR CODE" (código final) en la pantalla. Este código final incluye diversa información del juego, como la duración total de la partida, el número de disparos realizados y el número de veces que el jugador ha sido descubierto por el enemigo. Además, cada fase de MISSIONS tiene su propio código "TOP RECORD CODE" (código de récord) que aparece tras conseguir la máxima puntuación de la fase. Puedes ver esta información visitando la página web de Konami Computer Entertainment Japan e introduciendo el código "CLEAR CODE" o "TOP RECORD CODE". Konami Computer Entertainment Japan también tiene previsto celebrar pruebas especiales en su página web utilizando los códigos "CLEAR CODES" y "TOP RECORD CODES". Para obtener más información, visita la página web de Konami Computer Entertainment Japan:

www.konamijpn.com/mgs2_sub/

*Es posible que se celebren pruebas no programadas y se produzcan cambios en las pruebas existentes. Gracias por tu comprensión.

www.konami-europe.com

Konami garantiza que este DVD Xbox es distribuido en perfecto funcionamiento y sin ningún tipo de defecto. Si este DVD Xbox presenta cualquier problema, se ruega dirigirse al establecimiento de compra o Konami directamente que garantiza su reemplazo (en un plazo no superior a 90 días de la fecha de compra). En estos casos, enviar por correo el DVD Xbox a la dirección a continuación junto con el recibo de caja u otro justificante de compra. Describir el problema con el máximo detalle posible. Es indispensable enviar los datos personales nombre, dirección y número de teléfono.

Esta garantía es válida exclusivamente en España (incluyendo las Islas Canarias) y no cubre aquéllos casos en los que el DVD Xbox ha sido utilizado de forma inapropiada, ha sido manipulado o cualquier otro defecto que no sea de fabricación.

Konami of Europe GmbH
C/ Pintor Ribera 3
28016 Madrid
España

Konami of Europe GmbH
C/ Pintor Ribera 3
28016 Madrid
España

KONAMI www.konami-europe.com

<> "KONAMI" is a trademark of KONAMI CORPORATION. METAL GEAR, METAL GEAR SOLID, SOULS OF LIBERTY™ and SUBSTANCE™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN INC. © 1987-2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.

All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.

Microsoft, Xbox y sus logotipos de Microsoft son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en EE.UU. y en otros países.

Microsoft